



Spielanleitung-Kurzversion

(eine ausführlichere Version ist auf www.wirkraft.org/Spielanleitung/ zu finden)

Ziel des WIRKRAFT-Spiels:



Das Ziel des Spiels ist das Erreichen aller 4 Lebensziele. Diese werden symbolisiert durch die Ziel-Karten FAMILIE, PARTNER, KONSUM und FRIEDEN. Die Zielkarten sind bei Erhalt zunächst inaktiv - man sieht die Lebensziele vor sich, die man gern erreichen möchte. Die Karte aktiviert/das Lebensziel erreicht wird durch Zahlung der auf der Karte im Stern angegebenen Menge Taler. Aktivierte Ziel-Karten werden mit dem grünen Markierstein gekennzeichnet.



Spielvorbereitung des WIRKRAFT-Spiels:

Jeder Mensch bekommt, entsprechend des Bildes auf dem Boden der Spiel-Schachtel:

- **4 Ziel-Karten** (PARTNER, FAMILIE, KONSUM, FRIEDEN)
- **3 Unternehmen-Karten** (ERNÄHRUNG, GESUNDHEIT, KOMMUNIKATION)
- **5 Taler Spielgeld**

- Bei weniger als 4 teilnehmenden Menschen bleiben die übrigen Ziel-Karten in der Verpackung.
- Der älteste Mensch verwaltet die „Kasse“ - getrennt von eigenen Talern, der jüngste Mensch beginnt mit dem Würfeln

Die Spielrunde:

- Jeder Mensch startet mit nur einem Würfel. Wenn er die Ziel-Karte PARTNER aktiviert hat, darf er in jeder Runde entscheiden, ob er einen oder zwei Würfel verwendet. Bei zwei Würfeln gilt die Summe beider als eine Zahl.
- Welche Karten Einnahmen erschaffen, wird von der gewürfelten Zahl bestimmt. Ist die gewürfelte Zahl gleich der Zahl rechts oben auf einer Karte, ist diese Karte für diese eine Runde aktiv. Der Kartentext wird ausgeführt.
- Nach einem Würfelwurf werden zuerst alle Ansprüche der aktiven Karten an alle Spieler gleichmäßig aus der vorhandenen Talermenge des jeweiligen Menschen bedient. Wenn keine Taler mehr da sind, verfallen die Ansprüche. Danach erhalten und behalten die Menschen ihre sonstigen Einnahmen aus dem gleichen Würfelwurf aus der Kasse.
- Jetzt hat der Mensch am Zug das Recht, eine Unternehmens- oder Ziel-Karte zu kaufen (Aktion). Nur eine Aktion ist pro Runde erlaubt. Wir-Kraft- oder Bienenstock-Karten zählen ebenfalls als Aktion, kosten jedoch keine Taler. Neu erworbene Unternehmen-Karten sind erst ab dem nächsten Würfelwurf einer Person aktiv. Außerdem können von Runde zu Runde freiwillig 2 Taler in die Bürgschaftsbank eingezahlt werden. Dies gilt nicht als Aktion.
- Im Anschluss geht es im Uhrzeigersinn weiter. Eine Runde ist beendet, wenn jeder Mensch an der Reihe war.

Hinweise:

- Die 3 Unternehmen-Karten (ERNÄHRUNG, GESUNDHEIT, KOMMUNIKATION), die jeder Mensch bereits zu Spielbeginn geschenkt bekommt, sind sofort aktiv und können genutzt werden.
- Bei einigen Unternehmen-Karten bekommt man nur Einnahmen, wenn man selbst die Zahl gewürfelt hat (z.B. SICHERHEIT). Bei anderen Unternehmen-Karten bekommen alle Menschen Einnahmen, wenn ein beliebiger Spieler die entsprechende Zahl würfelt (z.B. GESUNDHEIT).
- Mehrere Karten können sich je nach Funktion addieren und multiplizieren. Hat ein Mensch eine Unternehmen-Karte mehrfach, erhält er somit die Einnahmen mehrfach.



- Die Bürgschaftsbank nach Rudolf Diesel bürgt für die WIR-KRAFT und BIENENSTOCK Unternehmen gegenüber den Anlegern und ermöglicht so deren Finanzierung. Demzufolge müssen für die „grüne Strategie“ 8 Taler in der Bürgschaftsbank sein und mindestens ein Spieler muss die Unternehmen-Karte ANLEGER erworben haben.
- Die Innovation ist: Aus Investoren, die Sonderrechte haben wollen, werden neutrale Anleger, die Tilgung und Zinsen bekommen.

Grundgedanke des WIRKRAFT-Spiels:

Zum Erwerb aller vier Ziel-Karten braucht jeder Spieler eine große Menge sog. “Taler“ – das ist die Geldwährung des Spiels. Um eine solche Summe zu erwirtschaften, werden das Startkapital und jegliche weitere Einnahmen in Unternehmen-Karten investiert. Dabei kann man sich ausschließlich um seine eigenen Unternehmen kümmern (blau – neutral), sich ein Imperium durch rote Karten aufbauen (rot – aktiv von anderen nehmen) oder aber nach gemeinsamer Stärke und nach gemeinsamem Reichtum streben (grün – aktiv mit anderen wachsen). Natürlich steht nirgends geschrieben, dass Mischungen verboten sind. Zum besseren Verständnis wurden alle drei Kategorien kurz in Kategorien zusammengefasst:

Typ:	Blaue Karten:	Rote Karten:	Grüne Karten:
	Sich auf seine eigene Kraft und den eigenen Besitz konzentrieren.	Anderen Menschen etwas wegnehmen. Spielgeschehen gut beobachten.	Gemeinsam sind wir stark. Gemeinsam sind wir reich.
Vorteil:	Neutral. Weniger aufwändig. Man addiert seinen Besitz und kommt stetig in Richtung Ziel.	Gelegenheiten werden genutzt. Ausnutzung anderer Menschen verspricht viel Gewinn.	Gemeinsam finanziertes Besitz hat multiplizierende Wirkungen. Die Dynamik ist meist nicht mehr aufhaltbar.
Nachteil:	Man lässt die Chancen und Risiken des Spielgeschehens in Verbindung mit den anderen Menschen weitgehend außer Acht.	Man ist nur so stark und schnell wie die anderen Menschen es zulassen.	Aufwändiger, langfristiger. Wenn man der einzige mit dieser Strategie ist, wird es schwieriger.

Alternative Variante des WIRKRAFT-Spiels:

Die 4er-Menschengruppe, die es mit den wenigsten Runden schafft, dass alle ihre Lebensziele erreicht haben, gewinnt! Dokumentiert Euren Rekord per E-Mail an kontakt@wirkraft.org!